

Dreamcast



Disney
DONALD
"Coo@k"
"Att@K?!"





TABLE DES MATIÈRES

DEMARRAGE	13
CONTRÔLES	19
L'HISTOIRE	21
LES MENUS	14
L'INTERFACE	25
LE LABORATOIRE DE GEO	16
LES HUMEURS DE DONALD	27
OBJETS À COLLECTER	18
LES PERSONNAGES	28
LES ENNEMIS DE DONALD	31
SUPPORT TECHNIQUE	110



CONTRÔLES

Contrôle

Flèches directionnelles
Bouton Start
Bouton B
Bouton A
Bouton Any

Fonction

Marcher, courir
Pause
Attaque
Saut
Double-saut

*Tout ce que tu as à faire est d'appuyer une deuxième fois sur le bouton A lorsque Donald est dans les airs il sautera ainsi plus haut et plus loin.



L'HISTOIRE

LA CÉLÈBRE JOURNALISTE DAISY A DISPARU

Le journal de Donaldville – Edition Spéciale

65 ans – La célèbre journaliste Daisy a disparu depuis hier sans laisser aucune piste. Les reporters les plus importants de la presse à la surprise générale, Daisy avait

réussi à pénétrer dans le temple secret de Marlock, le redoutable magicien. Et bien, en réalité, des millions de téléspectateurs ont regardé son reportage en direct sur les ondes de la chaîne locale. Malheureusement, au moment où Daisy a spécifiquement voulu montrer pour la première fois le terrible Marlock dans son temple, le écran a frôlé Marlock. Il a ri, puis l'écran s'est éteint. Personne ne sait ce qu'il est advenu de Daisy. La population est consternée. Nous espérons avoir plus de détails bientôt.

La célèbre journaliste passant pour le magazine "Les Célébrités"



DONALD DUCK À LA RESCOURSSE DE DAISY!

Le Journal de Donaldville - Édition Spéciale



Donald Duck posant pour la magazine "Newspaper"

06 Juin - La dernière édition et toujours Donald Duck à traverser les périls de son monde pour sauver Daisy. C'est ce qu'a appris notre journal en questionnant l'inventeur Géo Trouvetou, un ami personnel de Daisy et Donald Duck.

Grâce à nos nouvelles de M. Trouvetou, Donald pourra être réparti à travers le monde pour sauver Daisy. Mais ce que Géo Trouvetou avait à nous dire : "Mon téléporteur sera capable d'envoyer Donald au temple de Melock, sans problèmes. Mais d'abord, nous devons le rendre plus puissant. C'est pourquoi Donald pourra le rendre entier. Je ne pourrai pas le dire plus." Rappelons que Daisy est partie depuis depuis hier (voir notre article du 05 juin). Tout le monde croit qu'elle est malade, mais la présence de l'affreux Melock. Le monde entier croit les choses pour que l'affreux Donald parvienne à la sauver. Plus de détails dans nos prochaines éditions.

L'inventeur Géo Trouvetou dans "Le Dictionnaire des Grands Inventeurs"



LE JEU

But Principal

Donald devra atteindre les trois objectifs suivants afin de compléter entièrement le jeu Donald Duck Attack.

Réunir les morceaux du Téléporteur

Tout d'abord, tu devras réunir les quatre morceaux du téléporteur de Géo. Ces pièces ont été volées et cachées dans chacun des niveaux par le méchant Melock. Donald doit parcourir tous les niveaux afin de retrouver les différents morceaux et les réunir de nouveau. Ceci permettra à Géo de terminer son invention et de téléporter Donald au sommet du monde, où il devra vaincre les ennemis, installer le collecteur et sauver Daisy.



Retrouver les jouets des neveux

Donald doit aider ses trois neveux à retrouver leurs jouets. Ils sont malheureux depuis que Melock s'est emparé de leurs jouets précieux et leur a jeté un mauvais sort. Tu devras briser le sort magique et reprendre possession des jouets. Lorsque tu auras réussi, les neveux seront tellement contents qu'ils te permettront d'entrer dans le niveau Donald il l'a bien mérité. Tu devras courir vite!

Battre les temps de Gontran

Lorsque tu auras complété le niveau bonus avec succès, tu auras accès au mode Conquête-monde. Donald doit alors rejouer les quatre mondes afin de battre chacun des records de temps de Gontran. Si tu accomplis cet exploit, les neveux seront tellement impressionnés qu'ils t'offriront un petit cadeau : de nouveaux costumes! Tu pourras aller les essayer dans le laboratoire de Géo.



LES MENUS



Menu Principal

Nouvelle Partie

- Débuter une nouvelle aventure avec Donald
- 4 espaces Nouvelle Partie sont disponibles - Tu peux les utiliser par la suite pour sauvegarder différentes parties

Charger une partie

- Te permet de charger une partie antérieure

Effacer une partie

- Efface une partie précédemment sauvegardée

Options

- Te dirige vers le menu Options, où tu as la possibilité d'effectuer quelques réglages (son, musique, vibration, etc)

Menu Options

Tu peux personnaliser :

- Le Son (Stereo/Mono)
- Le volume de la musique
- Le volume des effets sonores



L'INTERFACE



Interface Permanente

Pendant la partie, tu verras les éléments suivants : l'icône

- **Compteur de Vie** : Indique le nombre de vies qu'il te reste (l'expression de visage de Donald t'indique s'il est blessé)
- **Compteur d'Or** : Indique le nombre d'or accumulé
- **Le Temps Écoulé** : Décompte des secondes (apparaît seulement dans le mode Contre-le-montre)
- **Jeux** : Le nombre de jeux trouvés (apparaît seulement lorsque tu trouves un jeu)



Compteur de Vies (Magique)

Lorsque Donald frappe le Livre magique, un compteur est activé. Il t'indique combien de temps il te reste pour attraper les jeux (apparaît seulement lorsque tu frappes un livre magique)

Inventaire

Lorsque tu appuies sur le bouton Y au cours d'un niveau, l'icône d'inventaire apparaît en indiquant combien de jeux il reste à collecter dans le niveau. Ces items disparaissent automatiquement.

Pause

Lorsque tu appuies sur le bouton START au cours d'un niveau, les options suivantes apparaissent : **Reprendre** : Retourner à la partie en cours

Charger : Charger une partie sauvegardée

Options : Aller au Menu Options

Le laboratoire de Geo : aller au Laboratoire de Geo

*Pour quitter la partie dans le laboratoire de Geo, un menu apparaît et le joueur peut alors choisir de quitter la partie

LE LABORATOIRE DE GÉO

Le Géo-gamme-turbo téléporteur

Voici l'incroyable invention de Géo!

Le Téléporteur te permet :

- d'accéder aux différents mondes et niveaux



L'Échangeur de Costumes

Il te permet :

- de changer de costume!

Appuie sur le bouton Start pour accéder à un menu où tu pourras :

- **Reprendre** : Rejoindre au laboratoire de Géo
- **Sauvegarder** : sauvegarder la partie en cours
- **Charger** : charger une partie précédente
- **Effacer** : effacer une partie précédente
- **Options** : aller au Menu Options



LES HUMEURS DE DONALD

Hyperactif

Lorsque Donald est hyperactif, il devient ultra-rapide et ultra-fort. Pendant 10 secondes, en pleine course, Donald pourra vaincre les ennemis sur son passage.

Joyeux

C'est l'état naturel de Donald. Tu dois le garder joyeux le plus longtemps possible. Points de vie restants : 2

Fou de Rage

Lorsque Donald est touché, il devient Fou de Rage : il est invincible pendant 5 secondes, ce qui lui permet de vaincre les ennemis.

Fâché

Prends garde! Donald est fâché parce qu'il a été touché une fois. S'il est touché deux fois, il perd une vie. (Points de vie restants : 1)

OBJETS À COLLECTER



Gadget-Porteur

Ceci a intérêt des gadgets pour aider Donald dans son aventure. Frappe dessus pour voir ce qui se cache à l'intérieur.



Étoiles jaunes

Collecte une 100 étoiles jaunes et tu recevras une vie supplémentaire.



Étoiles bleues

Une étoile bleue équivalait à 5 étoiles jaunes.



Étoiles rouges

Une étoile rouge équivalait à 10 étoiles jaunes. Une grosse récompense pour celui qui prend de gros risques.



Point de Contrôle (Check)

C'est un mécanisme qui enregistre automatiquement la position de Donald dans un niveau. Si Donald perd une vie, il réapparaît à l'endroit du dernier point de contrôle qu'il a atteint.



Jouet

Dans chaque niveau, tu dois trouver trois jouets dispersés des niveaux. La plupart sont sur les chemins, mais certains se trouvent dans les sections secrètes... vas-y attentif!



Livre Magique de Merlock

Chaque point est sous l'emprise d'un mauvais sort de Merlock. Tu dois frapper le livre et profiter du temps limité qu'il t'en donne pour aller récupérer le point.



Vie supplémentaire

Donald obtient une vie supplémentaire.



Milk-Shake

C'est un power-up qui rend Donald de très drôle humeur et il se raffole!



Pièce de téléporteur

Tu dois en récolter 4 dans chaque monde pour accéder au tableau des ennemis.

LES PERSONNAGES



DONALD DUCK

Donald est impatient et bagarreur. C'est vrai! Et quel mauvais caractère il a, ou! Mais Donald, c'est aussi un ami dévoué et sincère. Il est toujours là lorsque ses amis ont besoin de lui. Il ne recule ni devant rien pour leur venir en aide. D'esp est en danger? Donald est déjà en route!

Ce n'est pas un secret! Donald aime Daisy. Le problème, c'est que son cousin, Scarpone, l'aime aussi! Ma la Donald ne doit pas trop s'en faire! Daisy aime être avec lui, mais elle perd son calme! A lui de se surveiller!

Aujourd'hui Donald va jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy! Et ce n'est pas seulement pour l'impressionner. Il l'aime sincèrement et il se repose seulement lorsqu'elle sera en sécurité.

But dans la vie! Sauver Daisy!

Citation " Je suis le seul à pouvoir sauver Daisy!"



Daisy

Daisy est une remarquable journaliste respectée par tous. Perfectionniste, elle ne cesse jamais de travailler tant qu'elle n'est pas satisfaite. Elle fait de même avec Donald : après toutes ces années, elle n'est encore qu'elle, peut changer son caractère ? Donald

devrait être prudent, Daisy est capable de toutes les colères !

Aujourd'hui : Daisy n'a qu'une chose en tête. Finir le reportage du siècle en s'infiltant chez Merlock, le terrible magicien !

But dans la vie : Transformer Donald en un amoureux d'épant, calme et attentionnel.

Oration : " Donne-moi la liberté, je vais donner le monde... et un sacré bon reportage ! "

Géo Trouvetou

Géo prétend être l'inventeur de tout ! Malheureusement, ses inventions ont souvent une apparence douteuse et inquiétante. Mais avec l'aide de Donald, il devient parvenu à les faire fonctionner. Pour Donald, Géo est un guide et un aide précieux. Grâce à ses inventions, le Géo-Gammar-Turbo-Téléporteur, Géo guide Donald jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy.

Aujourd'hui : Daisy est en danger et elle est en danger !

Grâce à son invention, le Géo-Gammar-Turbo-Téléporteur, Géo guide Donald jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy.

But dans la vie : Inventer des choses qui nous permettraient de vivre dans un monde meilleur.

Oration : " Vous venez un jour inventer l'invention d'un inventeur qui jure inventer ! "



Riri, Fifi et Loulou (Les Neveux)

Les neveux sont insupportables et ils adorent jouer de vilains tours ! Leur cible est presque toujours l'oncle Donald. Mais ils ne sont pas méchants : ils adorent leur oncle. Les neveux sont aussi très intelligents et créatifs : ils ont développé et installé un logiciel dans le téléporteur de Géo ! Personne ne sait de quoi il s'agit ! C'est un secret...

Aujourd'hui : Donald s'apprête à faire un dangereux voyage autour du monde. Les neveux trouvent ça "cool" ! Ils vont l'aider à être le plus "cool" possible !

But dans la vie : S'amuser !

Oration : " 1 neveu c'est bien. 2 neveux c'est mieux. 3 neveux c'est COOL ! "

Gontran Bonheur

Gontran est le cousin de Donald Duck. Tout comme Donald, Gontran cherche par tous les moyens à gagner le cœur de Daisy. Incapable de dire quoi cela peut créer une compétition dont on pourrait bien se passer. Gontran est aussi le cousin le plus chahuteur du monde ! Mais toute cette chance ne semble jamais le cogiter jusqu'au cœur de Daisy.

Aujourd'hui : Comme Donald, Gontran entreprend un dangereux voyage autour du monde pour sauver Daisy. Mais il jure d'y aller en douceur.

But dans la vie : S'amuser... et sauver Daisy, bien sûr.

Oration : " Selon moi, le sens de la vie c'est l'amour... Héhé ! Devant quel je viens de trouver son cœur ! "

LES ENNEMIS DE DONALD

Merlock

Merlock est un être maléfique et sans scrupule. Il rêve de dominer le monde. Grâce au joyau qui pend à son cou, ses pouvoirs magiques sont terribles et assaillants. Il habite dans un ancien temple, qui est presque impossible à trouver! Selon ses propos, c'est lui qui aurait jadis créé Dabidville.

Aujourd'hui : Merlock construit une étrange machine. Lorsqu'elle sera terminée, il souhaite voir Dabby, sa prisonnière, témoigner de sa puissance au monde entier.

But dans la vie : Que tous reconnaissent sa supériorité et tremblent devant lui.
Citation : "Ha, ha, ha, héhéhé...!!"

Bernadette

Bernadette est un oiseau d'eau. On peut aussi dire, sans se tromper, que Bernadette est un gros oiseau! Elle domine le sommet de la montagne depuis plusieurs années. La légende de la montagne dit que le sommet est inaccessible parce qu'un oiseau géantique y fait la loi. Vous savez quoi? C'est vrai!

Aujourd'hui : Elle protège le sommet du Mont Donald.

But dans la vie : Protéger sa demeure sur le plus haute montagne du monde.
Citation : "Qu-oué!"



Les Rapetou

Les Rapetou sont des voleurs, des voleurs... ils rêvent de posséder toutes les richesses du monde. Ils sont laids, n'ont rien dans la tête et sont incompetents. Mais ils sont plusieurs ce qui les rend dangereux. Donald devrait se méfier... récemment les Rapetou ont prévu de s'emparer de la plus haute tour de la ville! Les temps ont peut-être changé.

Aujourd'hui : Ils protègent leur cachette, située dans la plus haute tour de Donsidville!

But dans la vie : Être les plus riches voleurs de tous les temps.

Citation : "Les gars nous croient stupides, mais nous sommes prêts pour ce qu'ils s'imaginent!"



Miss Tick

Miss Tick est une redoutable sorcière. Elle habite dans un château maudit. Ses pouvoirs magiques sont redoutables, mais sa haine incontrôlable pour Donald Dabby la pousse souvent à commettre des bêtises! Malheureusement pour elle, ses bêtises finissent toujours à échouer ses plans les plus débilités!

Aujourd'hui : Personne ne sait vraiment ce qu'elle fait. C'est un mystère...

But dans la vie : Anéantir Donald Duck et ses amis et ensuite... qui sait!

Citation : "Abré-duck-ébrassé!!"

